

**ADOPSI INOVASI SCHOOLGY DOSEN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan
Informatika**

Oleh :

ANNITA NURMALA SARI

L100 120 002

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**ADOPSI INOVASI APLIKASI SCHOOLGY DOSEN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

ANNITA NURMALA SARI

L100 120 002

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Sidiq Setyawan, M.I.Kom

NIK. 110.1675

HALAMAN PENGESAHAN

**ADOPSI INOVASI SCHOOLGY DOSEN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURAKARTA**

OLEH

ANNITA NURMALA SARI

L100 120 002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Jumat, 12 Oktober 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

**1. Sidiq Setyawan, M.I.Kom
(Ketua Dewan Penguji)**

(.....)

**2. Budi Santoso, M.Si
(Anggota I Dewan Penguji)**

(.....)

**3. Agus Triyono, M.Si
(Anggota II Dewan Penguji)**

(.....)



Dekan,

Nurgiyatna, ST., M.Sc., Ph.D

NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 12 Oktober 2018



ANNITA NURMALA SARI
L100 120 002

ADOPSI INOVASI APLIKASI SCHOLOOGY DOSEN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Abstrak

Schoology merupakan wujud dari inovasi baru sebagai media pendamping proses pembelajaran Universitas Muhammadiyah Surakarta yang di cetuskan oleh LJM (Lembaga Jaminan Mutu) lembaga yang dibawah naungan oleh pihak universitas yang bertujuan untuk meningkatkan mutu akademik melalui program pembelajaran berbasis online yaitu Schoology. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses adopsi pembelajaran menggunakan aplikasi Schoology pada dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan pendekatan teori difusi inovasi. Teori Difusi Inovasi menjelaskan adanya proses penyebaran sebuah informasi atau hal-hal baru dari satu sumber kepada para penerima yang ada dalam sebuah sistem sosial dan berlangsung dengan sangat terkonsep. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan menggunakan teknik wawancara mendalam untuk mengumpulkan data serta didukung oleh data sekunder yang peneliti peroleh dari dokumen-dokumen. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling* dengan mencari beberapa orang yang peneliti anggap memiliki informasi dan pengetahuan mendalam yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman, kemudian divalidasi dengan teknik triangulasi sumber. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui jumlah tahapan *Knowledge* (Tahap Pengetahuan), *Persuasion* (Tahap Ajakan), *Decision* (Keputusan), *Implementation* (implementasi) dan *Confirmation* (konfirmasi) hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa proses adopsi inovasi Schoology menunjukkan bahwa dalam menyampaikan dan mengadopsi inovasi menggunakan saluran komunikasi melalui *workshop* yang diadakan oleh LJM dan penelitian ini menggunakan saluran komunikasi kelompok. Pentingnya perubahan metode pembelajaran yang lebih maju agar meningkatkan mutu pada pendidikan dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta memutuskan untuk mengadopsi Schoology dan berhasil membuat mahasiswa lebih aktif dan kreatif namun tetap tidak menggantikan sepenuhnya metode pembelajaran konvensional biasa.

Kata Kunci : Difusi Inovasi, Belajar Mengajar, E-Learning Schoology

Abstract

Schoology is a form of new innovation as a companion media in the learning process of the Muhammadiyah University of Surakarta which was initiated by the Quality Assurance Institution (LJM) institution under the auspices of the university which aims to improve academic quality through an online-based learning program namely Schoology. The purpose of this study was to determine and describe the process of adoption of learning using schoology applications on lecturers of Surakarta Muhammadiyah University with the approach of the theory of diffusion of innovation. Diffusion Theory of Innovation explains the process of disseminating information or new things from one source to the recipients in a social system and takes place very conceptually. This research is a qualitative research and uses in-depth interview techniques to collect data and is supported by secondary data that researchers obtain from documents. The sampling technique in this study was purposive sampling by looking for several people who the researchers considered to have in-depth information and knowledge related to the topic of this research. Data analysis was done using the Miles and Huberman models, then validated by source triangulation techniques. In this study, it can be concluded that through the number of Knowledge stages, Persuasion (Invitation Phase), Decision (Decision), Implementation (implementation) and Confirmation (confirmation) results of this study can be concluded that the adoption process of schoology innovation shows that in conveying and adopting innovation using communication channels through workshops held by LJM and this research uses group communication channels. The importance of changing the more advanced learning methods in order to improve the quality

of education of Surakarta Muhammadiyah University lecturers decided to adopt shology and succeeded in making students more active and creative but still not completely replacing ordinary conventional learning methods.

Keyword : diffusion of innovation, Teaching, Schoology E-learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa, suatu bangsa bisa dikatakan maju apabila pendidikan dalam bangsa tersebut maju. Sebelum adanya perkembangan teknologi, pembelajaran masih menggunakan dengan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional metode pembelajaran tradisional disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara dosen dengan mahasiswa dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Seiring perkembangan globalisasi dan IPTEK pendidikan terus berjalan sesuai perkembangan zaman.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya beragam media pembelajaran yang bisa dipilih dosen untuk digunakan dalam pembelajarannya. Selain itu juga adanya kemajuan di bidang teknologi informasi melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan *Electronic learning*. Berbagai sistem pembelajaran *Online* dibuat dan banyak juga lembaga atau institusi pendidikan yang mulai menerapkan dan menambahkan sistem *Electronic learning* dalam pembelajaran formal dan reguler. Setelah dilakukan penelitian proses pembelajaran dengan menggunakan *Electronic learning*, bahwa Pembelajaran dengan menggunakan *system Electronic learning* mempunyai beberapa manfaat yang diperoleh yaitu meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, membentuk sebuah kelas *Online*, menambah variasi belajar, mengubah sistem pembelajaran yang tradisional menuju ke pembelajaran yang interaktif (Dharmawati, 2017).

Salah satu pembelajaran *E-learning* adalah Schoology. Schoology merupakan salah satu laman *web* yang berbentuk *web* sosial yang mana ia menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara percuma dan mudah digunakan seperti *Facebook*. Tetapi dalam aplikasi Schoology tidak hanya sebatas pada pemakaian dalam bentuk *web*. Dalam aplikasi Schoology ini dapat digunakan dalam bentuk *mobile* mengingat banyaknya mahasiswa menggunakan melalui *mobile*. Konsepnya sama seperti Moodle, namun dalam hal *Electronic learning* dengan Schoology mempunyai banyak kelebihan. Menggunakan *Electronic learning* dengan Schoology juga lebih menguntungkan bila dibanding

menggunakan *moodle* yaitu karena tidak memerlukan *hosting* dan pengelolaan Schoology lebih user *friendly* (Aminoto & Pathoni, 2014).

Media pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang berbasis *Electronic learning*. Proses pembelajaran dibuat dengan memanfaatkan sambungan internet, sehingga bisa dilakukan di luar kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan Schoology diharapkan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah yang berguna untuk meningkatkan hasil kelulusan yang berkualitas baik (Suprihanto, 2016).

Proses munculnya inovasi karena ada permasalahan yang harus diatasi, dan upaya mengatasi permasalahan tersebut melalui inovasi (seringkali disebut dengan istilah "pembaharuan" meskipun istilah ini tidak identik dengan inovasi). Inovasi ini harus merupakan hasil pemikiran yang original, kreatif, dan tidak konvensional. Penerapannya harus praktis di mana di dalamnya terdapat unsur-unsur kenyamanan dan kemudahan. Semua ini dimunculkan sebagai suatu upaya untuk memperbaiki situasi/keadaan yang berhadapan dengan permasalahan (Prastyawan, 2011).

Rogers dalam Teguh (2015) menjelaskan difusi Inovasi merupakan sebuah proses dimana gagasan baru dikomunikasikan kepada masyarakat. Hal menjadi kekhasan dari difusi inovasi adalah terdapat kebaruan dalam sebuah pesan yang disampaikan, sehingga tersebut menimbulkan ketidakpastian dalam benak komunikan. Ketidakpastian ini menyebabkan pesan tidak mudah diterima oleh komunikan, karena gagasan tersebut masih perlu dicoba dan manfaatnya masih belum dapat dibayangkan. Terdapat empat elemen utama dalam difusi inovasi, yaitu (1) inovasi, (2) saluran komunikasi, (3) waktu, dan (4) sistem sosial. Inovasi merupakan ide, praktik atau proyek yang dianggap baru oleh individu atau unit lain untuk diadopsi. Ketidakpastian menjadi penghalang dari adopsi inovasi. Konsekuensi inovasi memungkinkan untuk menciptakan ketidakpastian. Konsekuensi adalah perubahan yang terjadi dalam diri individu atau sistem sosial sebagai hasil dari adopsi atau penolakan terhadap sebuah inovasi (Cahyani, 2016).

Lembaga jaminan mutu di Univeritas Muhammadiyah Surakarta adalah lembaga yang bertanggung jawab menjamin mutu seperti pendidikan, penelitian dan pengabdian. Lembaga jaminan mutu menjamin mutunya Univeritas Muhammadiyah Surakarta agar meningkat terkait dengan Schoology ini dibagian pendidikan jadi Ljm bertugas meningkatkan mutu akademik. Dosen-dosen melakukan pembelajaran semakin lama semakin baik dilihat dari sistem evaluasi dosen UMS yang diisi oleh mahasiswa rata-rata dilihat yang paling lemah metode pembelajaran seperti *face to face* di kelas, Scholoogy

merupakan metode pembelajaran yang diluar kelas sehingga dapat memperkaya metode pembelajaran dosen maka dari itu lahirlah Schoology

Rata-rata yang dikeluhkan mahasiswa dilihat dari sistem evaluasi dosen ini yaitu metode pembelajaran dan melalui sistem non kelas ini diharapkan tingkat pencapaian kompetensi mahasiswa semakin baik dan memberikan arah perubahan yang lebih baik, penting bagi mahasiswa tidak hanya menguasai materi istilahnya *soft skil* dan yang *hard skill* seperti kemampuan non akademik kemampuan berinteraksi, kemampuan bekerja sama secara virtual karena ketika berada didunia kerja akan lebih banyak kerja sama secara *virtual* dari pada fisik itu kalau tidak terbiasa sulit jadi kemampuan seperti itu harus diajarkan kepada mahasiswa dimulai dari sekarang

Objek penelitian yang penulis pilih disini adalah proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Schoology melalui pendekatan difusi inovasi di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Data dari ljm jumlah dosen yang mengikuti pelatihan dari tahun ke tahun cukup antusias tahun 2016 (35 dosen), tahun 2017 (114 dosen) dan tahun 2018 (40 dosen). Alasan peneliti memilih melakukan penelitian di Universitas Muhammadiyah Surakarta karena Universitas tersebut memiliki visi dan misi model pembelajaran sebagai pedoman dalam pencapaian tujuan lembaga. Visi Universitas Muhammadiyah Surakarta adalah Universitas Muhammadiyah Surakarta menjadi pusat pendidikan dan pengembangan IPTEKS yang islami dan memberi arah perubahan. Sedangkan misinya adalah mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni sebagai bagian dari ibadah kepada Allah (integrated) yang memberi dampak terwujudnya masyarakat utama (<http://ljm.ums.ac.id/>).

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aminoto dan Pathoni (2014) yang berjudul penerapan media *Electronic learning* berbasis Schoology untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di kelas XI SMA N 10 kota Jambi, Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah kedua penelitian ini sama-sama meneliti dengan fokus penelitian *Electronic learning* Schoology dalam proses belajar dan mengajar di dunia pendidikan. Pertanyaan utama dari penelitian ini adalah “Bagaimana proses adopsi pembelajaran menggunakan aplikasi Schoology pada dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta?”. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses adopsi pembelajaran menggunakan aplikasi Schoology pada dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta”.

1.1 Aplikasi Schoology Sebagai Proses Belajar Mengajar

Sebelum menggunakan aplikasi *Electronic learning* Schoology proses pembelajaran berjalan dengan adanya kegiatan pembelajaran tatap muka secara langsung yang diadakan setiap sepekan sekali. Semakin berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta menggunakan sistem pembelajaran baru dalam bentuk *Electronic learning*. Pengaplikasian *Electronic learning* yang dikenal dengan nama LMS (*Learning Management System*). LMS merupakan perangkat lunak komputer yang didesain untuk pembelajaran secara *online*, distribusi materi pembelajaran secara *online* dan memungkinkan untuk berkolaborasi antara dosen dan mahasiswa secara *virtual*.. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa *Electronic learning* memiliki kualitas sangat menarik, mudah digunakan, dan efektif digunakan sebagai pengayaan pembelajaran (Natalia, 2016).

Salah satu LMS yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah Schoology. Schoology yaitu aplikasi yang menggabungkan jejaring sosial dan LMS. Putri dkk. (2014) menjelaskan bahwa Schoology merupakan salah satu LMS berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas dan mudah digunakan seperti media sosial *Facebook*.

Fitur-fitur yang dimiliki oleh Schoology adalah sebagai berikut: (1) *Courses*, dengan menu *courses* kita dapat membuat kelas baru, bergabung dengan kelas yang sebelumnya sudah ada atau *browsing* melalui daftar kelas yang telah ditetapkan. (2) *Groups*, berfungsi seperti pesan dinding dimana anggota grup juga dapat memposting pesan dinding. Ketika bergabung dengan sebuah grup, kita dapat mencari bagian dari grup yang di inginkan. (3) *Resources*, untuk menjaga, melacak dokumen, file, dan gambar yang di *upload* dalam kelas. (4) *Recent Activity*, untuk menampilkan berita terbaru yang terdapat pada akun *Schoology*. Pengguna dapat *posting* dan *update* dalam akun serta memilih halaman mana yang akan di *posting*. (5) *Calendar*, untuk menampilkan halaman kalender yang telah diposting sebelumnya di *Recent Activity*. (6) *Messages*, untuk mengirimkan pesan atau melihat pesan antara sesama pengguna *schoology*. (7) *People*, untuk dapat melihat daftar pengguna dalam suatu kelas (Natalia, 2016).

Electronic learning Schoology merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria, yaitu : *Electronic learning* merupakan jaringan dengan kemampuan

memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan dan membagi materi ajar atau informasi, Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar. Sejalan dengan hasil penelitian Hasanah, Suyanto & Suana (2016) yang menunjukkan bahwa kualitas dari *Electronic learning* dengan Schoology sangat menarik, mudah, sangat bermanfaat dan efektif untuk digunakan sebagai suplemen pembelajaran karena dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah dapat mencapai KKM dalam aspek kognitif, sedangkan secara keseluruhan peserta didik dapat mencapai KKM dalam bidang afektif dan psikomotor.

Di Universitas Muhammadiyah Surakarta ini dalam proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi Schoology belum semuanya dosen menggunakan aplikasi tersebut. Berjalannya sistem pembelajaran *Electronic learning* dengan menggunakan teknologi aplikasi Schoology di sini salah satunya adalah adanya dukungan dan fasilitas pelatihan teknologi pembelajaran yang diselenggarakan oleh lembaga penjaminan mutu di Universitas terkait.

1.2 Proses Adopsi Schoology pada Dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dalam penelitian ini difusi melibatkan antara dosen, apakah difusi yang ditawarkan dapat diterima oleh dosen yang bersangkutan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan sistem yang baru. Difusi diartikan sebagai proses di mana suatu inovasi dikomunikasikan, diadopsi dan dimanfaatkan oleh dosen tertentu. Melalui proses difusi tersebut memungkinkan suatu inovasi diketahui dan dikomunikasikan sehingga tersebar luas dan akhirnya digunakan. Proses difusi biasanya terjadi karena ada pihak-pihak yang menginginkannya, atau secara sengaja merencanakan dan mengupayakannya (Anete & Zobena, 2017).

Difusi Inovasi menawarkan suatu wawasan yang berharga ke dalam proses perubahan sosial yang menjadi kualitas utama dalam suatu inovasi. Penyebaran inovasi baru dapat dicapai dengan mempertimbangkan lima kualitas yang terkait dengan inovasi dari perspektif para inovator, antara lain; 1) Manfaat, Semakin besar manfaat yang direalisasikan dari suatu inovasi, semakin cepat tingkat adopsi ; 2) Kompatibilitas, yaitu mengacu pada sejauh mana inovasi dianggap sebagai sesuatu yang konsisten dengan nilai-nilai, pengalaman masa lalu, dan kebutuhan pengadopsi; 3) Kesederhanaan dan kemudahan penggunaan, yaitu ide-ide baru yang lebih mudah dipahami untuk diadopsi adopter daripada inovasi yang membutuhkan adopter yang harus mengembangkan keterampilan dan pemahaman baru. Dalam penelitian ini

menguji apakah inovasi yang diadopsi dapat memberikan kemudahan bagi pemakai yang dalam hal ini menerapkan penggunaan *Electronic learning* berupa schoology; 4) Uji coba, yaitu mengacu pada sejauh mana inovasi dapat bereksperimen dengan basis terbatas; 5) Hasil yang dapat diamati, yaitu semakin mudah bagi individu untuk melihat hasil dari suatu inovasi, maka semakin besar kemungkinan mereka untuk mengadopsinya (Anete & Zobena, 2017).

Sebuah proses difusi Inovasi, terdapat empat elemen pokok di dalamnya yang dikemukakan oleh Rogers (dalam Rizal, 2012) antara lain ;

Inovasi

Yaitu gagasan, tindakan, atau barang yang dianggap baru oleh seseorang. Dalam hal ini, kebaruan inovasi diukur secara subjektif menurut pandangan individu yang menerimanya. Jika suatu ide dianggap baru oleh seseorang maka ia adalah inovasi untuk orang itu. Secara khusus, tingkat adopsi inovasi yang diusulkan akan dipengaruhi oleh 5 (lima) atribut inovasi : (1) *Relative Advantage* / Keuntungan relatif, atas ide-ide atau kegiatan yang ada, (2) *Compatibility* / Kompatibilitas, dengan kebutuhan dan nilai-nilai potensi pengadopsi, (3) *Complexity* / Kompleksitas, seberapa rumit untuk dapat diterapkan atau digunakan, (4) *Trialability* / Trialabilitas, kemampuan inovasi untuk dapat diujikan, dan (5) *Observability* / Observabilitas, kemampuan pada kegunaan dan hasil yang dapat terlihat atau nyata (Cadarette: 2016).

Saluran komunikasi

Yaitu tercapainya suatu pemahaman bersama antara dua atau lebih partisipan komunikasi terhadap suatu pesan (dalam hal ini adalah ide baru) melalui saluran komunikasi tertentu. Diadopsinya suatu ide baru dipengaruhi oleh partisipan komunikasi dan saluran komunikasi. Saluran komunikasi memiliki dua komponen penting, sumber dan metode komunikasi: (1) Sumber, seorang individu atau lembaga yang menjadi asal pesan, lebih seperti individu yang saling berinteraksi semakin besar peran sumber akan semakin efektif dalam penyampaian pesan, artinya semakin besar kemungkinan rekomendasi akan dipertimbangkan untuk diadopsi, (2) Saluran, Media yang digunakan dari sumber ke penerima, dikenal dengan interpersonal atau media massa dan aktif atau pasif (Cadaret, 2016).

Pemilihan media yang tepat dan sikap penerima yang aktif maupun pasif mempengaruhi cepat lambatnya inovasi akan menyebar. Pemilihan saluran antara Interpersonal atau media massa bergantung pada jangkauan yang ingin diperoleh sempit atau luas. Aktif atau Pasif seorang sumber memberikan inovasi

memperngaruhi cara mahasiswa untuk menerima inovasi tersebut, misal menggunakan seminar atau publikasi yang umumnya menuntut mahasiswa untuk lebih aktif atau hanya sekedar diam dan menerima inovasi dari sumber Rogers (dalam Cadarret: 2016). Saluran komunikasi yang digunakan untuk sosialisasi inovasi sistem pembelajaran terbaru yang menggunakan *Electronic learning* lebih ditekankan pada manfaat dan keuntungan yang akan diperoleh mahasiswa maupun dosen yang bersangkutan.

Jangka waktu

Waktu merupakan salah satu unsur penting dalam proses difusi. Dimensi waktu, dalam proses difusi, berpengaruh dalam hal proses pengambilan keputusan inovasi, keinovatifan seseorang, kecepatan pengadopsian inovasi dalam sistem sosial (Cahyani, 2016).

Proses difusi inovasi, kategorisasi pengadopsi, dan tingkat adopsi semuanya melibatkan dimensi waktu. Paling tidak dimensi waktu terlihat dalam (a) proses pengambilan keputusan inovasi, (b) keinovatifan seseorang: relatif lebih awal atau lebih lambat dalam menerima inovasi, dan (c) kecepatan pengadopsian inovasi dalam sistem sosial Rogers (dalam Ulfah dan Sumardjo, 2017)

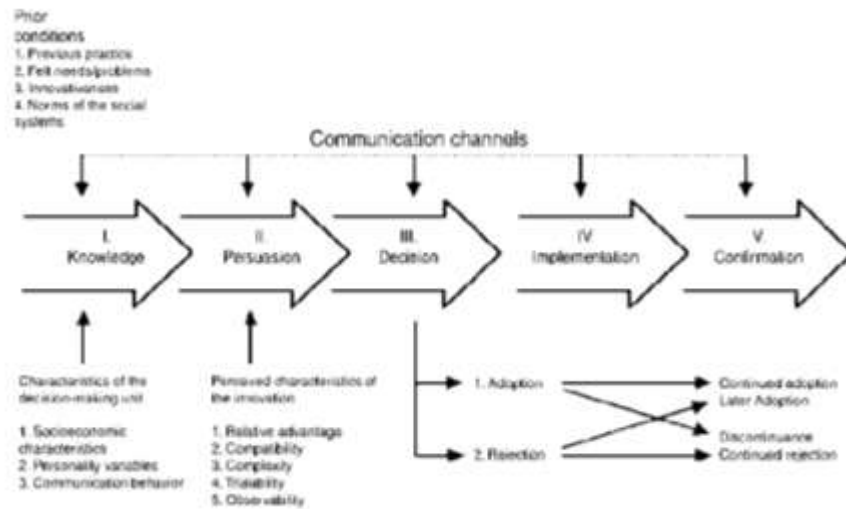
Sistem sosial budaya

Difusi inovasi terjadi dalam suatu sistem sosial budaya. Dalam suatu sistem sosial budaya terdapat struktur sosial budaya, individu atau kelompok individu, dan norma-norma tertentu (Basri, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian Putri (2017) membuktikan bahwa suatu difusi inovasi dapat diterima karena memiliki lima karakteristik sebagai suatu inovasi, yaitu: keuntungan relatif, komabilitas, kerumitan, kemampuan untuk diuji coba, dan kemampuan untuk diamati. Program yang sebelumnya dijalani oleh para adopter menjadi tahap penting selama proses adopsi, karena pada saat itu ia memiliki peran untuk membentuk penilaian adopter melalui dua hal, yaitu: pengamatan secara langsung dan juga saat ketika mereka mendapat dukungan dari orang-orang yang sudah lebih dulu mengadopsi program tersebut.

Adopsi dari sebuah inovasi ditentukan oleh interaksi faktor-faktor dari berbagai tingkat sistem lembaga pendidikan seperti kebijakan pendidikan nasional dan faktor sosial-budaya dari pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi. Dalam langkah-langkah yang berbeda dari proses pengambilan keputusan inovasi, guru atau dosen akan memiliki pengalaman yang berbeda dalam mengembangkan pemahaman mereka

tentang inovasi (Wu dan Hung, 2016). Pengambilan keputusan inovasi dalam penelitian ini dengan menggunakan lima tahap pengambilan keputusan seperti skema di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Difusi Inovasi

a) *Knowledge* (Tahap Pengetahuan)

Ittersum, dkk (dalam Setyawan, 2017) proses *preadoption* atau proses pengumpulan pengetahuan dalam tahapan awal difusi inovasi, kemudahan dalam penggunaan sebuah teknologi adalah hal mutlak yang harus dimiliki oleh teknologi itu sendiri. Pada tahapan tersebut seorang calon pengguna akan berfikir terkait mudah atau tidaknya teknologi itu, dibanding memikirkan kegunaan sesungguhnya daripada teknologi tersebut.

b) *Persuasion* (Tahap Ajakan)

Salah satu informan dalam penelitian ini bertindak sebagai inovator dalam persebaran penggunaan *Electronic learning* dalam pembelajaran. Tahap persuasi terjadi ketika individu memiliki sikap positif atau negatif terhadap inovasi. Tahapan persuasi atau mengajak dilakukan melalui skema penyusunan sistematis terkait pesan yang berisi informasi mengenai *Electronic learning* Schoology untuk dikomunikasikan sebagai sistem pembelajaran yang baru (Setyawan, 2017). Tahap ajakan (*Persuasion*) yaitu masa seseorang yang telah menerima informasi tentang adanya inovasi baru mulai mencari informasi tentang adanya gagasan baru sebelum pada akhirnya membentuk sikap (C Wood, 2017).

c) *Decision Stage* (Keputusan)

Pada ini seorang adopter akan berfikir nilai guna yang ditawarkan sebuah teknologi kepada dirinya. Jadi, keinginan untuk seorang adopter mau menggunakan sebuah

inovasi di fase awal dipengaruhi oleh mudah tidaknya sebuah inovasi baru dipakai, kemudian keinginan untuk terus berlanjut menggunakannya akan dipengaruhi oleh kepercayaan bahwa inovasi yang ditawarkan tersebut berguna untuk dirinya. Pada tahapan ini individu membuat keputusan apakah menerima atau menolak suatu inovasi (Patmawati, 2016).

d) *Implementation*(Implementasi)

Pada tahap implementasi sebuah inovasi dicoba untuk dipraktikkan, akan tetapi sebuah inovasi membawa sesuatu yang baru apabila tingkat ketidak pastiannya akan terlibat dalam adopsi. Ketidakpastian dari hasil-hasil inovasi ini masih akan menjadi masalah pada tahapan ini. Maka si pengguna akan memerlukan bantuan teknis dari agen perubahan untuk mengurangi tingkat ketidakpastian dari akibatnya(Setyawan, 2017). *Implementation* atau tahap penggunaan terjadi ketika adopter mulai memakai inovasi yang dalam penelitian ini adalah e-learning dalam sistem pembelajaran. Dengan penggunaan *Electronic learning Schoology* dalam pembelajaran diyakini akan memudahkan antara dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

e) *Confirmation* (konfirmasi)

Confirmation atau tahap pematapan terjadi ketika individu memutuskan untuk menerima inovasi yang mereka pilih. Dalam tahapan ini individu bebas untuk meneruskan penggunaan inovasi maupun untuk berhenti menggunakannya. Ketika keputusan inovasi sudah dibuat, maka si pengguna akan mencari dukungan atas keputusannya (Patmawati, 2016).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Teguh (2015) membuktikan bahwa Bentuk inovasi dalam penelitian ini adalah pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, dimana metode pembelajarannya menggunakan *Blended learning* yang menggabungkan pertemuan tatap muka tradisional, *web conference*, dan learning management system. Keberhasilan ini ditunjang oleh beberapa hal antara lain momentum yang tepat, relevansi yang tinggi dari inovasi terhadap kebutuhan penerima, saluran komunikasi serta komunikator yang tepat, dan dukungan yang kuat dari sistem sosial. Kesatuan dari unsur-unsur tersebut membuat difusi inovasi menjadi lebih mudah dijalankan dan hasil dari inovasi dapat diterima dengan baik oleh sasara

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif untuk menafsirkan fenomena dengan menggunakan metode-metode yang ada. Penelitian Kualitatif berisi kata-kata

serta bahasa yang dilakukan dengan cara deskripsi pada suatu konteks tertentu yang alami (Moleong, 2013). Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu kondisi atau keadaan objek penelitian melalui pendekatan kualitatif (Choiriyah, 2016). Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang (Moleong, 2014).

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari lokasi penelitian. Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan informan penelitian yaitu 6 dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta yang menggunakan aplikasi Schoology dalam pembelajaran. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber lain. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, website yang berhubungan dengan permasalahan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam (*Depth Interviews*), dimana peneliti melakukan kegiatan dengan melalui wawancara tatap muka secara mendalam dan dilakukan lebih dari satu kali untuk menggali sebuah informasi dari responden. Teknik ini memungkinkan peneliti mendapatkan informasi detail yang diantaranya merupakan sebuah opini, motivasi, nilai-nilai, atau bahkan pengalaman-pengalaman yang dialami oleh responden. Untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data penulis juga menggunakan metode dokumentasi. Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mencatat dan mengambil data tertulis yang ada, yang berupa dokumen atau arsip (Triyono & Wardani, 2016). Berdasarkan data-data yang didapat dari kegiatan tersebut, peneliti dapat membuat interpretasi atau pandangan untuk memahami arti yang mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti.

Lokasi penelitian yang dipilih penulis adalah di Universitas Muhammadiyah Surakarta yang beralamart di Jalan Jenderal Ahmad Yani, Pabelan, Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Pengambilan sampel atau informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu dalam penelitian ini informan meliputi dosen yang berasal dari prodi Psikologi karena dilihat dari jumlah dosen dari prodi tersebut yang mengikuti pelatihan nominalnya cukup banyak, Prodi Teknik Kimia karena di prodi tersebut mewajibkan seluruh dosen menggunakan Schoology, Prodi Fisioterapi karena di prodi Fisioterapi adanya praktek di rumah sakit dan solusi dosen yang sering melakukan uji praktek ke rumah sakit agar tetap

berjalanya perkuliahan di kampus yaitu menggunakan Schoology, Prodi Manajemen karena di prodi tersebut sering melakukan kegiatan seperti pemasaran agar membuat mahasiswa lebih kreatif dosen di prodi tersebut menggunakan Schoology. Teknik pengambilan informan ialah *Purposive sampling*, cenderung akan memilih informan dianggap mengetahui informasi dan permasalahan secara mendalam (Rahayuningtyas, 2014).

Analisis data dalam penelitian berjenis kualitatif ini menggunakan model Miles dan Huberman, yang dijelaskan bahwa terdapat beberapa komponen dalam penyusunan penelitian yang dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data penelitian jenis ini, yakni: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Triyono & Wardani, 2016). Jenis triangulasi yang digunakan oleh peneliti adalah triangulasi sumber yang menganalisis data dengan cara membandingkan atau mengecek ulang suatu informasi yang didapat dari sumber atau informan yang berbeda (Kriyantono, 2010).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media dalam proses pembelajaran membuat mahasiswa dapat melakukan kontrol dalam aktivitas belajarnya. Kemampuan media untuk menampilkan informasi yang diperlukan oleh mahasiswa dapat membantu dalam menggali ilmu dan kegiatan belajarnya. Dengan hal ini media dapat membantu mahasiswa untuk belajar cepat efektif dan menambah ilmu pengetahuan. Pemanfaatan TI sebagai sumber belajar juga memberikan pilihan metode pembelajaran yang fleksibel dan adaptif bagi setiap individu yang memiliki gaya belajar yang berbeda. Dengan begitu mahasiswa dapat menggunakan metode-metode untuk *men-tailor made* sendiri referensi, bahan ajar dalam mendukung proses belajar, misalnya *Electronic learning* (Rogers, 2003).

Sebelum adanya penerapan pembelajaran dengan menggunakan media e-learning berbasis Schoology, diketahui bahwa di Universitas Muhammadiyah Surakarta ini menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu perkuliahan dilaksanakan dengan cara pada umumnya yaitu tatap muka secara langsung dalam penyampaian materi perkuliahan antara dosen dan mahasiswa. Seperti yang dikemukakan oleh informan 5 dan informan 6 dalam penelitian ini.

“Metode pembelajaran yang biasanya saya kenal ya konvensional kita melakukan diskusi secara langsung dengan mahasiswa di dalam kelas dan kita memberikan materi kepada mahasiswa secara langsung” (Hasil wawancara dengan informan 5).

“Sebelum mengenal inovasinya ini dosen-dosen mengajar menyampaikan materi di kelas biasanya dibentuk konvensional jadi mahasiswa mendengarkan ceramah

dosen secara langsung lalu kita lakukan diskusi bersama di kelas” (Hasil wawancara dengan informan 6).

Berdasarkan pemaparan informan di atas tersebut, dapat diketahui bahwa metode konvensional sebelumnya diterapkan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam proses belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa. Melihat penjelasan dosen tersebut, dapat kita ketahui bahwa metode pembelajaran konvensional dirasa terlalu monoton dan membosankan karena dalam proses belajar mengajar hanya sebatas penyampaian materi, diskusi secara langsung di kelas. Oleh karena itu, perlu dibutuhkan adanya suatu inovasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran baru yang lebih efektif dan fleksibel. Perubahan metode pembelajaran ini dapat berbentuk metode pembelajaran *Electronic learning*. Perubahan (konsep) pembelajaran dari konvensional menjadi *Electronic learning* sudah seharusnya berkaitan dengan atau melibatkan strategi pengembangan akademik (Brown, 2011).

Salah satu *Electronic learning* yang dapat diterapkan untuk media pembelajaran berbasis online adalah Schoology. Dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta memilih *Electronic learning* Schoology sebagai media pembelajaran baru yang dipercaya bahwa dengan penerapan Schoology sebagai media pembelajaran, maka perkuliahan akan lebih fleksibel. Seperti yang diutarakan oleh informan mengenai alasan menggunakan *Electronic learning* Schoology.

“Karena sebagai pengajar khususnya dosen sangat terbantu dengan adanya media ini sebagai media pendamping pembelajaran antara dosen kepada mahasiswa apa lagi dosen juga memiliki tingkat kesibukan selain mengajar maka media ini tepat digunakan dalam pembelajaran” (Hasil wawancara dengan informan 3).

“Media ini sangat membantu bagi dosen yang tidak sempat mengajar di kelas maka Schoology ini solusinya. Mahasiswa tetap mendapatkan materi-materi perkuliahan walaupun saya tidak bisa bertemu langsung dengan mereka” (Hasil wawancara dengan informan 5).

Setelah adanya penjelasan dari informan tersebut, maka dapat diketahui bahwa di kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagian dosen memilih untuk menggunakan media pembelajaran Schoology karena alasan utamanya adalah media schoology lebih fleksibel dan tidak terikat waktu. Oleh karena itu perkuliahan dapat tetap berjalan tanpa harus bertemu secara tatap muka langsung antara dosen dan mahasiswa.

Hartanto (2016) menjelaskan bahwa alasan penggunaan media *Electronic learning* adalah bertujuan untuk; 1) Membantu mahasiswa dalam memecahkan berbagai masalah belajar melalui tambahan penjelasan, tambahan informasi, diskusi, dan kegiatan lainnya;

- 2) Meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar dan menyelesaikan studinya; 3) Menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa; 4) Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengikuti bentuk tutorial yang paling sesuai dengan kondisinya; 5) Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan soal-soal ujian.

Media *Electronic learning* Schoology menawarkan kemudahan dalam penerapannya sebagai media pembelajaran yang baru yang lebih fleksibel. Banyak keuntungan yang ditawarkan dengan penggunaan Schoology ini. Namun pada kenyataannya belum semua dosen di Universitas Muhammadiyah Surakarta menggunakan Schoology dalam perkuliahan. Berbagai alasan tidak menggunakannya Schoology ini tergantung pada dosen masing-masing. Seperti yang disampaikan oleh informan berikut ini :

“Sebenarnya aplikasi ini sangat bagus untuk diaplikasikan sebagai metode pembelajaran karena dapat membantu dosen apabila dosen tidak bisa mengikuti perkuliahan di kelas tapi untuk beberapa dosen yang tidak terbiasa menggunakan ini memang sulit seperti dosen yang awam dengan teknologi” (Hasil wawancara dengan informan 2).

“Schoology ini media yang sangat interaktif menurut saya namun dalam proses pembelajaran menurut saya metode baru ini sepenuhnya tidak bisa menggantikan dalam proses pembelajaran tetap konvensional. Schoology ini bentuknya hanya media pendamping saja untuk dosen” (Hasil wawancara dengan informan 5).

Menurut informan tersebut, alasan dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta tidak menggunakan media Schoology dalam pembelajaran karena kurangnya ketertarikan pada media pembelajaran *online*. Selain hal tersebut, sebagian dosen beranggapan bahwa media pembelajaran secara *online* tidak dapat sepenuhnya dijadikan sebagai media pembelajaran baru tetapi hanya sebatas sebagai media pendamping dalam metode pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Miranda, Marilia Queiroz (2016) bahwa ada banyak alasan mengapa dosen merasa ragu untuk mengajar dengan cara yang lebih fleksibel, khususnya dalam menggunakan Internet. Ini terlihat dari sikap para dosen dan guru dalam sistem pembelajaran jarak jauh yang menunjukkan sikap yang ‘agak’ menolak konsep *Electronic learning*. Hal ini terjadi karena mereka merasa cemas dan tidak nyaman sebab kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat komputer masih belum memadai.

Dalam penerapan *Electronic learning* Schoology dibutuhkan jangka waktu yang berbeda-beda dalam penerimaan inovasi tersebut. Setiap dosen satu dengan dosen yang lain membutuhkan jangka waktu yang berbeda-beda untuk dapat menerima dan menerapkan inovasi yang ditawarkan dalam proses pembelajaran di kampus yang dalam

hal ini adalah inovasi metode pembelajaran dengan menggunakan *Electronic learning* Schoology. Seperti yang dikemukakan oleh informan berikut ini :

“Setelah ada info pelatihan Schoology tahun 2017 saya memutuskan untuk ikut dan kemudian saya terapkan dimata kuliah saya sampai sekarang” (Hasil wawancara dengan informan 4).

Berdasarkan hasil pengumpulan data dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa jangka waktu dalam memutuskan apakah mengadopsi inovasi yang ditawarkan oleh adopter atau tidak beragam waktunya. Diakui oleh informan penelitian bahwa melalui sosialisasi dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta memutuskan untuk mengadopsi *Electronic learning* berbasis Schoology sebagai media pembelajaran baru. Hal ini membutuhkan waktu yang bermacam, ada dosen yang membutuhkan waktu untuk beberapa kali mengikuti sosialisasi sehingga mereka akhirnya mengadopsi *Electronic learning* Schoology sebagai media pembelajaran berbasis *online*.

Pengambilan keputusan inovasi dalam penelitian ini dengan menggunakan lima tahap pengambilan keputusan, antara lain (Miranda, Marilia Queiroz: 2016):

3.1 Knowledge (Tahap Pengetahuan)

Proses keputusan inovasi dimulai dengan tahap pengetahuan yaitu tahap pada saat seorang menyadari adanya suatu inovasi dan ingin tahu bagaimana fungsi inovasi tersebut. menyadari disini bukan hanya sebatas memahami tetapi membuka diri untuk mengetahui inovasi. Seseorang membuka suatu inovasi tentu dilakukan secara aktif bukan secara pasif (Putri, 2017). Hal ini dilakukan juga di dalam mengembangkan ide inovasi metode pembelajaran *Electronic learning* Schoology yang diterapkan di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Seperti yang dikemukakan oleh informan dalam penelitian ini sebagai berikut :

“ Kalau itu sudah disampaikan di workshop ketika ikut pelatihan Scholoogy gagasannya itu apa kemudian bagaimana yang dilakukan kemudian bagaimana keuntungan itu sudah di sosialisasikan melalui *workshop* yang sesara umum belum sebetulnya belum menarik kalau bisa optimal” (Hasil Wawancara dengan informan 1).

Strategi penggunaan e-learning untuk menunjang pelaksanaan proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari peserta didik atas materiyang diajarkan; meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik; meningkatkan kemampuan belajar mandiri peserta didik; meningkatkan kualitas materi pendidikan dan pelatihan, meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat

teknologi informasi, memperluas daya jangkauan proses belajarmengajar dengan menggunakan internet, tidak terbatas pada ruang dan waktu (Hartanto, 2016).

Banyak tanggapan yang beraneka ragam dari dosen yang menjadi sasaran penerapan inovasi baru metode pembelajaran dengan menggunakan *Electronic learning* Scholoogy. Seperti yang disampaikan oleh informan sebagai berikut :

“Saya apresiasi dengan penggagas pemanfaatan IT untuk penerapan PBM dan itu adalah tren kekinian untuk generasi milinial sangat cocok (Hasil Wawancara dengan informan 1).

“ Menarik sekali menarik dan bagaimana sangat bagus sekali disini lain ada interaksi 2 arah jadi mahasiswa dan dosen itu bisa komunikasi 2 arah ya kalau selama ini ceramah hanya 1 arah, dengan menggunakan Scholoogy ini dosen memberikan materi ke Scholoogy kemudian mahasiswa mengadakan interaksi dengan dosen itu melalui aktivitas yang disediakan di fitur Scholoogy jadi dari situ sudah terdeteksi mahasiswa itu bisa aktif“ (Hasil Wawancara dengan informan 2).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan informan penelitian tersebut, dapat kita ketahui bahwa dalam tahap pengenalan adopsi inovasi penggunaan *Electronic learning* Scholoogy di Universitas Muhammadiyah Surakarta banyak cara yang dilakukan oleh penemu ide inovasi untuk meyakinkan kepada pihak lain yang dalam penelitian ini adalah dosen sehingga para dosen menjadi yakin dan paham akan keuntungan penggunaan *Electronic learning* Scholoogy dalam proses pembelajaran.

Sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amiroh (2012) bahwa dalam setiap penggunaan adopsi inovasi yang dalam penelitian ini adalah aplikasi e-learning Scholoogy memiliki keunggulan dan kemudahan dalam proses belajar mengajar yang sebelumnya hanya menggunakan metode konvensional yaitu bertatap muka antara pendidik dan peserta didik. Untuk mencapai hal-hal tersebut di atas, dalam pengembangan suatu aplikasi *Electronic learning* perlu diperhatikan bahwa materi yang ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, tidak hanya mengutamakan sisi keindahan saja; memperhatikan dengan seksama teknik belajar-mengajar yang digunakan; memperhatikan teknik evaluasi kemajuan peserta didik dan penyimpanan data kemajuan peserta didik (Hartanto, 2016).

3.2 Persuasion (Tahap Ajakan)

Kemudian masuk pada tahap ajakan (*Persuasion*) yaitu masa seseorang yang telah menerima informasi tentang adanya inovasi baru mulai mencari informasi tentang

adanya gagasan baru sebelum pada akhirnya membentuk sikap (C Wood, 2017). Untuk dapat diadopsi oleh sasaran, adopter dalam penelitian ini menggunakan media yang dirasa tepat guna mengenalkan inovasi yang ditawarkan kepada sasaran. Pencetus ide inovasi e-learning Schoology di Universitas Muhammadiyah Surakarta ini menggunakan media sosialisasi dan *workshop* untuk mengenalkan inovasi yang ditawarkannya. Seperti yang diutarakan oleh informan berikut ini :

“ Yakalau itu sudah disampaikan di *workshop* ketika dulu ikut pelatihan Schoology gagasannya itu apa kemudian bagaimana yang dilakukan kemudian bagaimana keuntungannya itu memang sudah di sosialisasikan melalui *workshop* yang secara umum belum sebetulnya belum menarik kalau bisa optimal sangat bagus” (Hasil wawancara dengan informan 1).

“Ada sosialisasi dari LJM seingat saya pak Muhtadi waktu itu sosialisasi *Electronic learning* bagi dosen yang tertarik daftar dulu ada pelatihan dan saya memutuskan untuk ikut” (Hasil wawancara dengan informan 6).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat kita ketahui bahwa media sosialisasi dipilih oleh pencetus ide guna mengenalkan inovasi *Electronic learning* Schoology sebagai media pembelajaran baru yang diyakini lebih efektif dan fleksibel dalam penerapannya. Sosialisasi dan *workshop* dipilih berdasarkan atas efisiensi waktu. Dengan sosialisasi dan *workshop* ini, dapat diikuti dosen-dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dan melalui sosialisasi ini pencetus ide dapat menjelaskan secara detail mengenai Schoology sebagai media pembelajaran.

Proses komunikasi yang dilakukan antara pencetus ide dengan sasaran adopsi inovasi di Universitas Muhammadiyah Surakarta ini adalah sosialisasi maupun *workshop*. Komunikasi dilakukan melalui sosialisasi dan *workshop* merupakan komunikasi dalam jumlah partisipan yang banyak, sehingga komunikasi ini termasuk dalam karakteristik komunikasi kelompok. Komunikasi kelompok memiliki fungsi di dalam komunikasinya. Fungsi komunikasi kelompok itu terbagi menjadi 6, antara lain; 1) Mengungkapkan kesulitan, 2) Menjelaskan permasalahan, 3) Menganalisis masalah, 4) Menyarankan solusi, 5) Membandingkan alternatif dan menguji mereka dengan tujuan dan kriteria berlawanan, 6) Mengamalkan solusi yang terbaik (Littlejohn, 2011).

Ada beberapa sifat dan karakteristik inovasi yang mempengaruhi kecepatan penerimanya, yaitu (Harsoyo, 2014):

1) Keunggulan relatif (*relative advantage*)

Relative Advantage (keuntungan relatif) adalah tingkat kelebihan suatu inovasi, apakah lebih baik dari inovasi yang ada sebelumnya atau dari hal-hal yang biasa dilakukan. Biasanya diukur dari segi ekonomi, prestasi sosial, kenyamanan dan kepuasan. Semakin besar keuntungan relatif yang dirasakan oleh adopter, maka semakin cepat inovasi tersebut diadopsi (Ntemana & Olatokun, 2012).

Seperti pada umumnya bahwa suatu inovasi diadakan karena dianggap memiliki keunggulan yang lebih dari pada sesuatu yang sudah ada. Dalam inovasi *Electronic learning* ini memiliki keuntungan dalam menggunakan Schoology pada sistem pembelajaran di bandingkan dengan metode pembelajaran konvensional biasa (Ntemana & Olatokun, 2012). Seperti yang dijelaskan oleh informan sebagai berikut :

“ Keuntungannyatergantungan sudut pandang dosen masing-masing, mungkin mempunyai sudut pandang atau mempunyai pernyataan sendiri mengenai Schoology. Kalau sudut pandang saya perkuliahan tidak harus *face to face*, upload tugas bisa setiap setiap saat nanti kita bisa deteksi siapa yang terlambat siapa yang tidak mengumpulkan” (Hasil Wawancara dengan informan 2).

“ Keuntungan yang sangat sistematis dimulai dari penyusunan kelas kita bisa membuat kelas virtual yang kedua kelompok kecil kita bentuk-bentuk.” (Hasil Wawancara dengan informan 4).

Seperti yang telah dikemukakan oleh informan penelitian tersebut, bahwa dalam penggunaan *Electronic learning* Schoology dalam proses pembelajaran memiliki keunggulan yang menguntungkan baik bagi dosen maupun mahasiswa yang bersangkutan. Keunggulan di sini adalah proses pembelajaran perkuliahan tidak harus dilakukan di dalam kelas yang secara langsung bertatap muka antara dosen dan mahasiswa, tetapi perkuliahan dapat lebih fleksibel untuk diikuti oleh mahasiswa yang pastinya dapat dilakukan secara sistematis.

Sejalan dengan penelitian Natalia (2016) yang membuktikan bahwa dengan penggunaan *Electronic learning* dalam proses belajar mengajar, diakui bahwa lebih efektif dan efisien dalam penyampaian materi. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan *Electronic learning*, pembelajaran tidak harus dilakukan di dalam kelas yang biasanya bertatap muka secara langsung, tetapi dapat dilakukan dengan lebih fleksibel, termasuk dalam pemberian tugas bagi peserta didik dapat

dilakukan dengan mudah tanpa harus ketemu secara langsung antara Dosen dan Mahasiswa.

2) Kompatibilitas (*Compatibility*)

Compatibility kompatibilitas (keserasian) adalah tingkat keserasian dari suatu inovasi, apakah dianggap konsisten atau sesuai dengan nilai-nilai, pengalaman dan kebutuhan yang ada. Jika inovasi berlawanan atau tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang dianut oleh adopter maka inovasi baru tersebut tidak dapat diadopsi dengan mudah oleh adopter (Sanaji, 2015).

Anggapan bahwa suatu inovasi harus sesuai dengan kebutuhan sangatlah benar. Inovasi diadakan karena keinginan seseorang untuk menjadi lebih baik. Sama halnya dengan adopsi inovasi *Electronic learning* Schoology dalam pembelajaran di sini, harus berdasarkan kebutuhan yang dibutuhkan oleh dosen maupun mahasiswa. Selain berdasarkan kebutuhan, adopsi inovasi dianggap perlu jika dirasa sesuai dan tepat untuk diterapkan (Sanaji, 2015). Seperti yang disampaikan oleh informan sebagai berikut :

“ Kalau manfaat tepat relatif ya kalau denger perkembangan teknologi saat ini semua di arahkan dengan sistem informasi itu akan lebih baik jadi dalam 14 kali pertemuan logikanya saya gak harus ketemu semua kemudahan yang jadi pertimbangan karena gak harus ketemu” (Hasil Wawancara dengan informan 4).

“ Saatini masih iya karena belum ada pembanding ya jadi selama ini kita kan hanya menggunakan Schoology kemudian ada juga modle ada juga Evron tapi selama ini yang bener-bener sedang dikembangkan konsen dipakai Schoology karena mudah pengoprasiannya itu istilahnya mudah diaplikasikan tidak rumit (Hasil Wawancara dengan informan 2).

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan di atas, dapat kita ketahui bahwa dosen yang telah menggunakan *Electronic learning* Schoology mengakui jika dengan menggunakan aplikasi tersebut lebih mudah dalam penyampaian materi perkuliahan. Biasanya dalam satu semester harus mengadakan pertemuan 14 kali tatap muka, tetapi karena sudah menerapkan *Electronic learning* Schoology ini, antara dosen dan mahasiswa tidak perlu selalu bertatap muka secara langsung dalam perkuliahan. Dosen lain yang menjadi informan dalam penelitian ini mengatakan bahwa adopsi inovasi *Electronic learning* Schoology ini tidaklah rumit untuk diterapkan sebagai metode pembelajaran dan tidak terlalu memakan banyak waktu sehingga perkuliahan lebih fleksibel.

Sejalan dengan hasil penelitian Efendi (2017) *Electronic learning* berbasis Schoology membuat lebih tertarik pada pelajaran dan lebih aktif dalam pelajaran. *Electronic learning* Schoology membuat lebih semangat, tidak membuat bosan, lebih memperhatikan pelajaran, mudah dalam mengerjakan tugas, lebih giat belajar, memiliki target nilai, lebih sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, lebih termotivasi dalam belajar, tepat waktu dalam mengumpulkan tugas, lebih mandiri dalam belajar dan lebih paham dalam pelajaran. Dengan menggunakan schoology dapat menghemat waktu dan uang dalam menyampaikan tugas, mengakses sumber belajar dengan mudah, merasakan sumber pembelajaran baru dan memanfaatkan media digital untuk belajar.

3) Kerumitan (*complexity*)

Complexity atau kompleksitas (kerumitan) adalah tingkat kerumitan dari suatu inovasi untuk diadopsi, seberapa sulit memahami dan menggunakan inovasi. Semakin mudah suatu inovasi dimengerti dan dipahami oleh adopter, maka semakin cepat inovasi diadopsi (Putri, 2017).

“ Kendalanya memulainya koneksi internet. Koneksi di kampus itu tidak leriabel (Hasil Wawancara dengan informan 3).

“ Kendalanya mungkin ini berbasis *online* sehingga membutuhkan jaringan di tempat-tempat tertentu, pasifnya baik dari dosen maupun mahasiswa pasif untuk online tidak bisa atau tidak paham caranya online nah itu mungkin yang buat kendala masing-masing individu (Hasil Wawancara dengan informan 5).

Berdasarkan hasil data wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa dalam penerapan *Electronic learning* Schoology di Universitas Muhammadiyah Surakarta ditemui kendalanya dalam mengadopsi inovasi *Electronic learning* Schoology sebagai metode pembelajaran baru. Kendalanya di sini diakui oleh dosen yang menjadi informan penelitian ini adalah sulitnya koneksi internet di kampus. Selain karena kendala koneksi internet yang susah ketika di kampus, kendala lainnya diperoleh dari pihak dosen maupun mahasiswa masing-masing individu, karena *Electronic learning* ini adalah metode pembelajaran online, maka kendalanya adalah ketika mahasiswa yang bersangkutan kurang aktif online begitu juga sebaliknya dosen yang kurang aktif *online*.

Electronic learning berbasis Schoology memiliki kekurangan bahwa schoology membatasi waktu dalam pengumpulan tugas yang membuat mahasiswa menjadi terbebani. Mahasiswa tidak senang, tidak mempengaruhi semangat

belajar karena Mahasiswa kurang berminat dengan pembelajaran berupa mengetik, browsing, membuka laptop serta harus selalu terhubung internet. Kendala lain yang mengganggu berjalannya pembelajaran dengan metode *Electronic learning* berbasis Schoology adalah tidak adanya atau sulitnya koneksi internet karena pada dasarnya metode pembelajaran ini menggunakan sistem online, sehingga koneksi internet menjadi faktor utama berjalannya dengan baik metode pembelajaran dengan menggunakan *Electronic learning* Schoology (Efendi, 2017) .

Beberapa hal perlu dicermati dalam menyelenggarakan program elearning *digital classroom* adalah pendidik menggunakan internet dan *email* untuk berinteraksi dengan peserta didik dan mengukur kemajuan belajarnya, peserta didik mampu mengatur waktu belajar, dan pengaturan efektifitas pemanfaatan internet dalam ruang multimedia. Dengan mencermati perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dan beberapa komponen penting yang perlu disiapkan dalam mengembangkan program *Electronic learning* maka program *Electronic learning* bukanlah suatu yang tidak mungkin untuk diwujudkan (Efendi, 2017).

4) Kemampuan diujicobakan (*Trialability*)

Triability atau triabilitas (dapat diuji coba) merupakan tingkat apakah suatu inovasi dapat dicoba terlebih dahulu atau harus terikat untuk menggunakannya. Suatu inovasi dapat diuji cobakan pada keadaan sesungguhnya, inovasi pada umumnya lebih cepat diadopsi. Untuk lebih mempercepat proses adopsi, maka suatu inovasi harus mampu menunjukkan keunggulannya (Putri, 2017).

“ Tingkat keberhasilannya secara formal belum tetap secara inovasi *fariability* keberagaman metode pembelajaran itu sudah menambah misalnya ujian yang diselenggarakan di Schoology itu sudah ada sudah ada beberapa mata kuliah di teknik kimia ujiannya di Schoology (Hasil Wawancara dengan informan 3).

“Untuk uji coba yang kuantitatif hasilnya belum pernah melakukan pembelajaran hasilnya point-point atau nilai-nilai memang belum pernah melakukan kalau secara kualitatif melihat mahasiswa antara dua angkatan sebelum dan sesudah menggunakan perbedaan tingkat antusias dalam belajarnya” (Hasil Wawancara dengan informan 5).

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan diketahui bahwa tingkat keberhasilan secara keseluruhan belum diterapkan oleh semua fakultas. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba yang dilihat dari segi nilai-nilai hasil dari

pembelajaran yang telah menggunakan metode *Electronic learning* berbasis Schoology di sini dapat diketahui bahwa ada perbedaannya antara pembelajaran setelah menggunakan Schoology dan sebelum menggunakan Schoology. Setelah menggunakan metode Schoology, diketahui bahwa nilai mahasiswa memiliki perbedaan yang menunjukkan bahwa setelah menggunakan Schoology terdapat peningkatan yang baik dari segi nilai maupun semangat mahasiswa. *Electronic learning* membantu mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sebelum masuk kelas, dengan mempelajari materi yang disediakan melalui *Electronic learning* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas (Saifudin, 2017).

5) Kemampuan diamati (*Observability*)

Observability (Observasi) adalah tingkat bagaimana hasil penggunaan suatu inovasi dapat dilihat oleh orang lain. Semakin mudah seseorang melihat hasil suatu inovasi, semakin besar kemungkinan inovasi diadopsi oleh orang atau sekelompok orang (Isnawati, 2017).

“Saya rasa iya karena terus terang dalam akreditasi inovasi berbasis online dalam pembelajaran itu dibahas dan dinilai jadi mungkin dosen tau itu dalam akreditasi di butuhkan dan membuat perkuliahan dan memudahkan proses PBM saya rasa dosen-dosen pasti akan tertarik” (Hasil Wawancara dengan informan 5).

“Betul jadi dengan adanya Schoology ini banyak sekali dosen yang setiap semester mengalami peningkatan jumlah dosen dalam menggunakan schoology karena memang mudah sekali untuk digunakan dan meringankan tugas dosen dalam mengajar memberikan tugas” (Hasil Wawancara dengan informan 2).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diketahui bahwa dengan menggunakan schoology sebagai media pembelajaran baru yang berbasis *online*, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai dari mahasiswa yang bersangkutan. Selain melihat hasil penerapan Schoology dari segi nilai mahasiswa, diakui dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta bahwa dalam setiap semesternya ada peningkatan jumlah dosen yang mulai menggunakan media pembelajaran *Electronic learning* berbasis Schoology.

Penelitian yang dilakukan oleh Jatmiko (2012) mengatakan bahwa *Electronic learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan media internet, atau media jaringan komputer lain. *Electronic learning* sebagai sebuah alternatif

pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh. Efektifitas penggunaan media ini harus didukung oleh subjek dari pendidikan yakni dosen dan mahasiswa dalam pengasaan pengoperasian media tersebut.

3.3 DECISION (Keputusan)

Pada ini seorang adopter akan berfikir nilai guna yang ditawarkan sebuah teknologi kepada dirinya. Jadi, keinginan untuk seorang adopter mau menggunakan sebuah inovasi difase awal dipengaruhi oleh mudah tidaknya sebuah inovasi baru dipakai, kemudian keinginan untuk terus berlanjut menggunakannya akan dipengaruhi oleh kepercayaan bahwa inovasi yang ditawarkan tersebut berguna untuk dirinya. Pada tahapan ini individu membuat keputusan apakah menerima atau menolak suatu inovasi (Patmawati, 2016).

“Waktu itu saya tau adanya metode pembelajaran yang baru ini saya tertarik dan maka dari itu saya mau mencoba menerapkan ini pada perkuliahan” (Hasil Wawancara dengan informan 4).

“Karena menurut saya ini media yang sangat tepat untuk sebagai media pendamping juga dalam pembelajaran dan maka dari itu saya memutuskan untuk menggunakan sebagai media dalam system pembelajaran” (Hasil Wawancara dengan informan 3).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat kita ketahui bahwa seorang adopter dalam menawarkan adopsi inovasi haruslah bersikap aktif dan harus dapat meyakinkan kepada khalayak yang dalam penelitian ini adalah dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta bahwa adopsi inovasi *Electronic learning* berbasis Schoology ini sangat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan metode pembelajaran lebih aktif dan menarik, sehingga metode pembelajaran yang selama ini dianggap monoton dan diakui oleh informan yang merupakan salah satu dosen di kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta bahwa Schoology ini sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran perkuliahan.

3.4 IMPLEMENTATION (Implementasi)

Tahap implementasi dari proses keputusan inovasi terjadi apabila seseorang menerapkan inovasi. Dalam tahap implementasi ini berlangsung keaktifan baik mental maupun perbuatan. Keputusan penerima gagasan atau ide baru dibuktikan dalam praktik. Pada umumnya implementasi tentu mengikuti hasil keputusan inovasi. Tetapi dapat juga terjadi karena sesuatu hal sudah memutuskan menerima inovasi tidak diikuti implementasi. Biasanya hal ini terjadi karena fasilitas penerapan yang

tidak tersedia. Hal-hal yang memungkinkan terjadinya inovasi yang sangat kompleks dan sukar dimengerti, penerima inovasi kurang dapat memahami inovasi karena sukar untuk menemui agen pembaharu, inovasi Yang memungkinkan berbagai kemungkinan komunikasi, apabila inovasi diterapkan untuk memecahkan masalah yang sangat luas, kebanggaan akan inovasi yng dimiliki suatu daerah tertentu juga dapat menimbulkan reinvensi(Isnawati, 2017).

“Inovasi ini solusi bagi dosen-dosen dan terutama saya juga dengan media ini sangat terbantu untuk menggantikan sesi perkuliahan yang tidak bisa bertatap muka secara langsung jadi sampai sekarang saya masih memanfaatkan ini sebagai media yang tepat dalam pembelajaran” (Hasil Wawancara dengan informan 4).

“Sampai sekarang pun saya masih menggunakan ini sebagai media yang tepat bagi saya khususnya saya sebagai pengajar dengan memiliki tingkat kesibukan juga ini adalah solusi bagi para pengajar (Hasil Wawancara dengan informan 2).

Pada tahap implementasi adopsi inovasi *Electronic learning* berbasis Schoology di Universitas Muhammadiyah Surakarta di sini menurut penjelasan dari dosen yang menjadi informan mengakui bahwa inovas *Electronic learning* berbasis Schoology ini juga dapat dijadikan sebagai solusi bagi dosen yang memiliki jadwal yang padat sehingga untuk bertemu dengan bertatap muka secara langsung dalam perkuliahan sulit, maka media Schoology ini sangat tepat sebagai pengganti metode pembelajaran konvensional.

Sejalan dengan penelitian Suarta dan Suwintana (2012) menunjukkan bahwa kepercayaan terhadap teknologi telah diidentifikasi sebagai faktor yang paling penting dalam keputusan guru apakah akan mengadopsi atau tidak. Pengetahuan tentang bagaimana suatu teknologi, kesulitan dalam belajar dan waktu yang diperlukan untuk belajar muncul sebagai faktor kedua yang paling penting dalam adopsi. Kesulitan menggunakan dukungan teknologi dan manajemen muncul sebagai faktor-faktor lain yang mempengaruhi adopsi.

3.5 CONFIRMATION(Konfirmasi)

Dalam tahap konfirmasi ini seseorang mencari penguatan terhadap keputusan yang telah diambilnya,dan ia dapat menarik kembali keputusannya jika memang diperoleh informasi yang bertentangan dengan informasi semula. Tahap konfirmasi ini sebenarnya berlangsung secara berkelanjutan sejak terjadi keputusan menerima atau menolak inovasi yang berlangsung tak terbatas. Selama dalam konfirmasi seseorang

berusaha menghindari terjadinya disonansi paling tidak berusaha menguranginya (Mochtar, 2009).

“Kalau dosen-dosen mungkin dilihat dari tingkat kesibukan sehingga sulit membuka kelas online seperti computer atau media online tapi untuk dosen yang tau keterbatasannya untuk bertatap muka itu kurang dan mereka berusaha menutupin itu dengan kelas Schoology tapi itu kembali kembali pada kebutuhan masing-masing dosen” (Hasil Wawancara dengan informan 4).

Pada awalnya memang meras kesulitan untuk mencoba, namun pada akhirnya pengguna mampu dan sampai saat ini tetap melanjutkan inovasi tersebut karena pada awalnya dosen merasa sangat sulit menggunakan Schoology dan ketika tau merupakan solusi bagi para dosen untuk tetap melakukan sesi perkuliahan ketika tidak bisa menghadiri kelas maka dari itu memutuskan tetap melanjutkan menggunakan Schoology. Dalam hubungannya dengan difusi inovasi, usaha mengurangi disonansi terjadi seseorang menyadari akan sesuatu kebutuhan berusaha mencari sesuatu untuk memenuhi kebutuhan, setelah seseorang menetapkan menerima dan menerapkan inovasi, kemudian diajaka untuk menolaknya. Maka disonansi ini dapat dikurangi dengan cara tidak melanjutkan penerimaan dan penerapan inovasi (*discontinuiting*). (Mochtar, 2009).

4. PENUTUP

Dari data yang dijabarkan di atas peneliti bisa mengambil kesimpulan bahwa perkembangan teknologi sangat bermanfaat untuk meningkatkan prestasi dan pencapaian tujuan dari suatu pembelajaran, adopsi inovasi Schoology dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta merupakan program yang dibuat oleh inovator yaitu Ijm (Lembaga Jaminan Mutu) yang dibawah naungan universitas yang telah menyelenggarakan program pelatihan pada dosen pada tahun 2016,2017 dan 2018 program pelatihan tersebut dilakukan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu akademik Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penggunaan *Electronic learning* Schoology dalam proses pembelajaran memiliki keunggulan yang menguntungkan baik bagi dosen maupun mahasiswa dan proses pembelajaran perkuliahan tidak harus dilakukan di dalam kelas yang secara langsung bertatap muka antara dosen dan mahasiswa, tetapi perkuliahan dapat lebih fleksibel untuk diikuti oleh mahasiswa yang pastinya dapat dilakukan secara sistematis. Manfaat Schoology sebagai media pendamping dalam proses pembelajaran dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta memutuskan untuk tetap melanjutkan menggunakan Schoology

sebagai media pendamping dalam proses pembelajaran karena Schoology memberikan dampak positif dosen dan mahasiswa lebih aktif dan kreatif.

Penggunaan Schoology di Univeritas Muhammadiyah Surakarta disosialisasikan dengan menggunakan saluran komunikasi kelompok lembaga LJM (Lembaga Jaminan Mutu) yang dinaungi oleh univeritas mengadakan *workshop* memberikan pelatihan Schoology pada dosen-dosen khususnya di Univeritas Muhammadiyah Surakarta, melalui *wrokshop* ini dosen-dosen diperkenalkan dan dilatih dengan Schoology sebagai media pendamping dosen dalam melakukan kegiatan mengajar kepada mahasiswa.

Berdasarkan proses adopsi inovasi Schoology dosen um dilakukan beberapa tahap yaitu tahapan pengetahuan (*Knowladge stage*) yaitu ketika seorang individu diberikan pemahaman tentang sebuah inovasi, dalam hal ini dosen mendapat pengetahuan dari *workshop* yang dilakukan oleh Ljm (lembaga Jaminan Mutu) lembaga yang dinaungi oleh univeritas. Selanjutnya ketika masuk dalam tahapan ajakan (*Pesrsuasion stage*) dalam tahapan ini ada beberapa artibut yang mempengaruhi seperti Keuntungan relatif (*Relative Adventage*), Kesesuaian (*Compatibility*), Kompleksitas (*Complexity*), dapat dicobanya suatu inovasi (*Triability*), dan seberapa dapat diamati (*Observability*). Sedangkan pada tahap keputusan (*Decision*) pada penelitian ini Diakui oleh dosen bahwa media Schoology ini merupakan media yang sangat tepat untuk digunakan sebagai media pendamping pembelajaran, oleh karena itu adopsi inovasi Schoology ini layak untuk diadopsi. Sedangkan ketika tahap (*Implementation*) Schoology ini juga dapat dijadikan sebagai solusi bagi dosen yang memiliki jadwal yang padat sehingga untuk bertemu dengan bertatap muka secara langsung dalam perkuliahan sulit, maka media schoology ini sangat tepat sebagai pengganti metode pembelajaran konvensional. Untuk tahapan terakhir yaitu Konfirmasi (*Confirmation*) alasan diterimanya adopsi inovasi ini adalah karena dengan menggunakan *Electronic learning* berbasis Schoology ini tidak banyak memakan waktu dalam perkuliahan. Perkuliahan dapat dilaksanakan lebih fleksibel dan tidak harus bertatap muka secara langsung dalam setiap pekannya atau setiap jadwal mata kuliah yang bersangkutan dan perkuliahan dapat berjalan lebih fleksibel.

Hambatan dalam melakukan penelitian ini peneliti kesulitan dalam mencari data atau info-info perkembangan dosen yang telah mengikuti dan menggunakan Schoology sehingga memnuat peneliti mengalami kesulitan dalam menentukan informan untu di wawancara.

PERSANTUNAN

Ucapan puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat serta kelancaran dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis berterimakasih khususnya kepada kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa. Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada Bapak Sidiq Setyawan, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingannya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik dan terimakasih juga kepada LJM (Lembaga Jaminan Mutu) yang telah membantu peneliti mendapatkan informasi dan data sehingga memudahkan penulis melakukan penelitian. Tak lupa juga saya sampaikan terimakasih kepada para Informan dan pihak-pihak terkait yang telah membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. 2012. Under ELearning, Edmodo, Moodle and Schoology. (Online), (<http://amiroh.web.id>, di-akses 20 Agustus 2018).
- Anete, Butkevica & Aija Zobena. 2017. Teacher Leaders as Agents of Innovation Diffusion. Rural Environment. Education. Personality. ISSN 2255-808X Jelgava, 12-13 May, 2017.
- Basri, Hasan. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Adopsi Dan Implementasi Teknologi Instruksional. Jurnal Mudarrisuna, Volume 4, Nomor 2 (Juli – Desember 2014) 228
- Buhori, Mochtar. 2009. *Evolusi Pendidikan di Indonesia*. Yogyakarta: Insist Press.
- Cadarette, Suzanne M. dkk., 2016. *Diffusion of Innovations model helps interpret the comparative uptake of two methodological innovations: co-authorship network analysis and recommendations for the integration of novel methods in practice*, Journal of Clinical Epidemiology 84 (2017) 150-160. S.M. Cadarette et al: Elsevier.inc.
- Cahyani, Intan Putri. 2016. Adopsi *Google Apps For Education* di Perguruan Tinggi: Sebuah Kolaborasi *Real-Time* Dosen Dan Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan Vol. 19 No.3 Februari 2016: 183-202*
- Choiriyah, Ilmi Usrotin. (2016). *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Sutera Emas (Studi Pada Inovasi Pelayanan Kesehatan di Puskesmas Kepanjen, Kabupaten Malang)*. JKMP, Vol.2 No.1, ISSN: 2338-445X.
- Dharmawati. 2017. Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran *English for Business*. QUERY: Jurnal Sistem Informasi Volume: 01, Nomor: 01, April 2017 ISSN 2579-5341 (online)

- Efendi, Agus. 2017. E-Learning Berbasis Schoology Dan Edmodo: Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Volume 2, Nomor 1, Mei 20
- Effendi, Empy, Hartono Zuang .2005. *E-learning Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Andi Yogyakarta
- Hartanto, Wiwin. 2016. Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Ilmi Sosial* Vol 10, Issue 1, *November* 2016
- Harsoyo, Yohanes. 2014. Adopsi Teknologi Informasi dan Komunikasi Oleh Guru Dalam Inovasi Pembelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas di Daerah Istimewa Yogyakarta. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Jatmiko, Agus. 2012. Pemanfaatan E-Learning Sebuah Model Pembelajaran Inovatif. Hal 94-95. Pada tanggal 21 Agustus.
- Kriyantono, Rachmat. 2010. Teknik praktis riset komunikasi: disertai contoh praktis riset media, public relation, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran. Jakarta: Kencana
- Lockwood, F. 2011. Innovation in distributed learning: Creating the environment. In F. Lockwood & A. Gooley (Eds). *Innovation in open & distance learning: Successful development of online and web-based learning* (pp. 1-14). London: Kogan Page Limited.
- Lobo, Fridarlin Magda Noni Wuri. 2015. Pemanfaatan *Schoology* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Skripsi. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Lockwood, F. 2011. Innovation in distributed learning: Creating the environment. In F. Lockwood & A. Gooley (Eds). *Innovation in open & distance learning: Successful development of online and web-based learning* (pp. 1-14). London: Kogan Page Limited.
- Longkai Wu and David Hung. 2016. Teacher epistemic learning in the innovation diffusion. *International Society of the Learning Sciences Singapore, 20-24 June 2016*
- Maharani, Putri, Adelya Mahgda Herera and, Sidiq Setyawan. M.I.Kom (2018) Difusi Inovasi Program SOS children's Villages (Studi Deskriptif Kualitatif Penyebaran dan Penerimaan Inovasi Program Pemberdayaan Masyarakat SOS Children's Villages di Kecamatan Banyumanik Kabupaten Semarang). Skripsi the si. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Miranda, Marilia Queiroz. 2016. *Technology adoption in diffusion of innovations perspective: introduction of an ERP system in a non-profit organization*, *RAI Revista De Administracao e Inovacao* 13 (2016) 48-57
- Moleong, Lexy J, 2014, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Natalia, Eka. 2016. Pengembangan *E-Learning* Dengan *Schoology* Pada Materi Dinamika Benda Tegar. *Jurnal Pembelajaran Fiika*. Volume 4, Nomor 3, 2016.

- Nur Hasanah, Eko Suyanto, Wayan Suana. 2016. *E-learning Dengan Schoology Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke*
- Patmawati, Ika Sari. 2016. Sosialisasi Program Keluarga Berencana oleh Pusat Kesehatan Desa dengan Pendekatan Komunikasi Interpersonal di Desa Jemparing Kecamatan Long Ikis Kabupaten Paser. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2016, 4 (1): 1-14 ISSN 0000-0000, ejournal.ilkom.fisip-unmul.org
- Prastyawan. 2011. Inovasi Kurikulum Dan Pembelajaran. *AL HIKMAH*, Volume 1, Nomor 2, September 2011
- Putri, Ni Wayan Mei Ananda, yoman Jampel dan I Kadek Suartama. 2014. Pengembangan *Elearning* Berbasis Schoology pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2 No. 1, 1-11
- Rahayuningtyas, Essa & Sofiah. (2014). *Difusi Adopsi Inovasi Program Sanitasi Total Berbasis Masyarakat (STBM) (Studi Deskriptif Kualitatif tentang Penyebaran dan Penerimaan Inovasi Pembangunan Jamban Bersih dan Sehat pada Masyarakat Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Rizal, Fahrul. 2012. Penerapan Teori Difusi Inovasi dalam Perubahan Sosial Budaya. *HIKMAH*, Vol. VI, No. 01 Januari 2012, 129-140
- Rogers. EM. 2003. *Diffusion of Innovations*. 5th ed. New York: Free Pres
- Sanaji. 2015. Struktur Jaringan Dalam Adopsi Inovasi: Studi Konseptual.
- Saifuddin, Much. Fuad. 2017. *E-learning Dalam Persepsi Mahasiswa. Varia Pendidikan*, Vol. 29, No. 2, Desember 2017: 102-109 ISSN: 0852-0976
- Setyawan, Sidiq. 2017. Pola Proses Penyebaran dan Penerimaan Informasi Teknologi Kamera DSLR. *Komuniti*, Vol. 9, No. 2, September 2017 p-ISSN: 2087-085X, e-ISSN: 2549-5623
- Suarta, I Made dan I Ketut Suwintana. 2012. Model Pengukuran Konstruks Adopsi Inovasi E-Learning. *Journal of Information Systems*, Volume 8, Issue 1, April 2012
- Suprihanto, Agus. 2016. Pemanfaatan *Schoology* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Dokumen Massal Dengan *Mail Merge* Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Bawen. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Teguh, Monika. 2015. Difusi Inovasi Dalam Program Pembelajaran Jarak Jauh Di Yayasan Trampil Indonesia. *Jurnal SCRIPTURA*, Vol. 5, No. 2, DESEMBER 2015, 71-78 ISSN 1978-385X
- Triyono, Agus & Asri Wardani. 2016. *Strategi Manajemen Isu Perusahaan di KJUB Puspetasari Klaten. The 4th University Research Coloquim 2016*. ISSN 2407-9189.
- Triyono, A. 2013. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Oryza

- Tugiyo, Aminoto & Hairul Pathoni. 2014. Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika* Vol 8 No 1 2014 ISSN 1979-0910
- Ulfah, Maria, & Sumardjo. 2017. "Pengambilan Keputusan Inovasi Pada Adopter Pertanian Organik Sayuran Di Desa Ciputri, Pacet, Kabupaten Cianjur", *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, Vol. 1 (2): 209-222.
- Wood, C. (2017). Barriers to Innovation Diffusion for Social Robotics Start-ups And Methods of Crossing the Chasm. *KTH Industrial Engineering and Management Industrial Management SE-100 44 Stockholm*, 63.